NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

MORTAL KOMBAT

ROCK'N ROLL RACING
Um som da pesada

Mapas incríveis de ASTERIX

Yoshi em 2 jogos animais!

STREET TURBO
Táticas novíssimas!

Mais JETSONS para 8 bits

Veja quem faturou o desafio Baby Betinho!

Nº 14 - AGOSTO 1993
CR$ 220.000
14
9 770104 201009

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.

SUPER PRO 2: Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.

SUPER PRO 3: Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

GAMEPOWER

CARTA DO EDITOR

Curtam bastante esta edição... E esperem a próxima com ainda mais fissura. De setembro em diante, ***GP*** vai explodir. Teremos informações exclusivas de ***GamePro***, a primeira revista de games americana. Eles vão mandar matérias para serem publicadas nas páginas de nossa revista. Serão novidades tecnológicas, muitos jogos e comentários. Mas isso não é tudo: vamos lançar um suplemento especial, chamado ***GamePlus***, para falar de tudo que se refere à alta tecnologia de última geração em videogames. Realidade virtual, jogos tridimensionais, CD, etc. Aguarde as próximas! Agora dê uma sacada nesta revista: a capa é **Mortal Kombat**, o cartucho. Vai marcar época. O jogo é dos melhores, nível de **Street 2**. A propósito, não perca o 1º especial de **SF 2 Turbo**, esse jogo sempre terá lugar em **GP**. Você vai notar que é bem "high tech". **Asterix**, **Royal Rumble**, **Rock'n'Roll** e **Turrican** são totalmente eletrônicos, feitos no computador. Pré-estréia vem com 3 jogos da SNK para SNes, confira. Até a próxima, muchachos!

JOGO DO MÊS

STREET FIGHTER TURBO

Decisão unânime - o escolhido desta edição foi o SF II Turbo. Escolhemos 5 motivos:
1- Esta versão está 10% mais rápida que Champion Edition, até então o mais rápido Street.
2- O time está completo. Pode-se optar entre os 12 lutadores. E cada um adquiriu pelo menos um golpe novo.
3- Elementos de contra-ataque agora evitam "apelações".
4- Som e visual melhoraram com 20 Mega de memória.
5- Três estágios bônus para quebrar carro, tijolos e barris!
E ainda dá para optar pela Champion Edition. Campeão!!!

Marjorie passou boa parte do mês entretida com o gaulês Asterix, que ela achou um charme. Resolveu aprender francês e entrou num intensivão. Depois saiu atirando bravo em Turrican: ela diz que faz um bem enorme dar uns disparos bem dados na tela, descarrega tensões. Será?

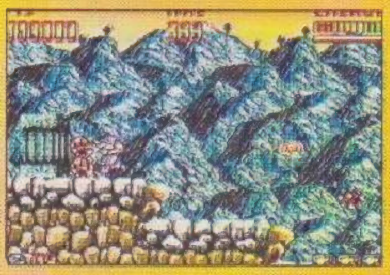
O Lord só não pirou mais por absoluta falta de espaço. Encarnou no Rock'n'Roll, que está com som invocado, e declarou que pretende jogar muito o dito cujo. Intercalou jogos "inteligentes e estratégicos" com a pauleira musical e traçou Yoshi's Cookie e Bomber Man.

Baby Betinho não teve descanso. Pudera! Arrasou em Royal Rumble. Testou os carts de Neo Geo: Fatal Fury, World Heroes, Art of Fighting e Super Side Kicks, todos tipo "quanto mais porrada melhor". Preparou um especial de Street Turbo e detonou Punisher no arcade.

Marcelo não está cabendo dentro do próprio ego. Usou e abusou do latim em altas conversações internacionais e conseguiu contrato exclusivo com a *GamePro* americana. Está levitando com as novidades que saberemos antes de mais ninguém. Além das matérias encucadas que faz para Telamania, preparou Jetsons.

SUMÁRIO

06 Asterix: o guerreiro gaulês vai para a tela



12 Super Turrican: a volta do justiceiro

SNES

ASTERIX	06
YOSHI'S COOKIE	08
BOMBERMAN	08
MORTAL KOMBAT	10
SUPER TURRICAN	12
ROCK'N ROLL	14
STREET FIGHTER II TURBO	20
POWER DICAS	26

NES

POWER DICAS	28
THE JETSONS	32
F-1 SENSATION	36

E MUITO MAIS

CARTAS	04
FLASH	17
GAMEPRO NA GAMEPOWER	24
TELAMANIA	29
NEO WAVE	31
PUNISHER	35

CONTINUEM ASSIM

Amigos da ***GP***, parabéns pelo trabalho. Não se encontra outra revista com a mesma qualidade que essa. Gostaria de saber do Kamikaze o nome de um bom RPG do Nintendinho e se já foi lançado um cart de xadrez para 8 bits. Abraços para todos os marmanjos e beijos na Marjorie. PS: não mudem nunca. Vocês são ótimos desse jeito.

WASHINGTON LUIZ DOS SANTOS
INTERLAGOS - SP

MK: *Muito obrigado pelo reconhecimento. A gente não marca mesmo pois a qualidade da revista garante leitores como você. Esses RPGs são ótimos, experimente:* ***Final Fantasy I, II*** *e* ***III; Dragon Quest I, II, III*** *e* ***IV*** *(para SNes tem o* ***V****) e* ***Just Breed****. Foram lançados os jogos de xadrez* ***Battle Chess*** *e* ***Chess Master****, excelentes! Um grande abraço.*

SIM CITY

Prezados amigos da ***GP***. Meu nome é Daniel. Adoro **Sim City**, do SNes, e é dele que faço perguntas. Como organizar a cidade e torná-la megalópole? Como consigo o Mario Mounument? Por que as zones industriais param de se desenvolver quando chegam perto de lugares poluídos, como usinas? As usinas de energia devem ser separadas, ou juntas?

DANIEL BARBOSA
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SÃO PAULO

MK: *Daniel, pegue um mapa com um mínimo de área com água (No Scenario Mode você verá o mapa Mario sem água). Organize em blocos, áreas residenciais e comerciais, jogando para a periferia (extremidades da tela) indústrias, portos e usinas. Só ganha o monumento se construir uma megalópole. As zonas industriais aumentam a poluição. Construa-as nas extremidades do mapa, assim boa parte da poluição sai da tela.*

PÁREO DURO

Bábi Betinho, eu me amarro no **Street**! Não sei como não fiquei vesga de tanto jogar. Meu jogador é o Ryu. Já entrei em dois campeonatos e no último, só perdi de um menino. Baby, te desafio! Te prepara, hein! Qualquer dia a gente se pega por aí. Um beijão!

CARINE LOPES
PORTO ALEGRE - RS

BB: *Mal posso esperar, Carine, em todos os sentidos! Agora, não se esforce tanto, nada de ficar vesga, hein. Quero você em perfeito estado, em ótimas condições. Normal perder prum menino, acontece sempre. Também me amarro no Ryu, mas posso jogar com outro, abro mão. Estou preparadíssimo, aguardando. Maior beijaço procê.*

REVISTA ANIMALESCA

Vocês botaram para quebrar nas duas últimas edições, foi simplesmente animal! Adorei o jeito que classificaram os jogos. Gostaria de saber se **Battletoads** do SNes já chegou ao Brasil? Como receber a edição especial sobre **Street Fighter II**. Existe **SF II Champion Edition** para o SNes? Se melhorar, estraga. Gostaria de receber uma foto com vocês quatro, mais o magnífico editor desta revista animalesca. Abraços para todos, menos pra Marjorie, e um beijão pra ela.

TASSO BARRETTO
SALVADOR - BA

MB: *Que bom que você gostou tanto de tudo. Adoramos a babação e agradecemos as gentilezas.* ***Battletoads*** *já está rolando por aí. A edição especial de* ***SF II*** *já esgotou. Você terá que esperar uma nova reimpressão. A* ***Champion Edition*** *vem junto com a versão* ***Turbo****, já disponível, é só escolher na tela de opções. Mil beijocas e escreva sempre!*

JOGOS DE LUTA

Escrevo para várias revistas especializadas em games, mas essa pergunta vai para quem mais entende do assunto (***GP***). O que os críticos acham dessas pessoas que ficam criticando os videogames, por causa de alguns jogos de luta? Alegam que seus filhos podem sair por aí detonando o primeiro infeliz que cruzar seu caminho. Na minha opinião, são pessoas que não têm o que fazer, esperando qualquer coisinha pra dar o pau em cima dos videogames. Se as coisas fossem assim, já teria um montão de gente no hospital por causa de **Mortal Kombat**. Ah! um beijão pra musa dos videogames. Nem preciso dizer que é Marjorie Bros, né?

EVANDRO F. DE SOUZA
SÃO PAULO - SP

BB: *Tem nada a ver. Bobajada. Eu que me amarro em jogo de luta, não saio por aí detonando nada, nem ninguém. Uma boa terapia é jogar umas duas horas de um belo* ***Street*** *ou* ***Mortal****, acalma bem. Recomendo.*
MK: É normal a preocupação das pessoas, o videogame é um divertimento em franca expansão no mundo todo e dirigido preferencialmente para crianças e jovens. Pessoalmente, não acredito em comportamento agressivo influenciado pela tela da TV ou do cinema.
LM: *O pessoal tá querendo encarnar. Também não é assim. Violência é fruto de desajustes causados por problemas sociais e, infelizmente, não são exclusivos dos games. Paz para todos e pau só nos controles, sempre.*
MB: . Eu mesma gosto muito desses jogos de luta e sou normal, carinhosa, compreensiva, meiga e amorosa. Vejo o Baby detonar o dia inteiro e ele é um amor de criatura. Sem queixas. Beijoquinha da musa.

BB = Baby Betinho; LM = Lord Mathias; MB = Marjorie Bros; MK = Marcelo Kamikaze

A revista é sua. Queremos suas sugestões. Escreva pra gente hoje!
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo,346
CEP 01410-901 - São Paulo

CURITIBA
STAR game
Locação e Venda
• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR
R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

MANIAC GAMES
Transcodificações com o menor preço do Brasil
Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 15,00
Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.
Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 573-0586

Detone um novo visual.

ETIQUETAS TERMO-PLIC HACO

Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.

8 PERSONAGENS DE VÍDEO GAMES PARA VOCÊ ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 Anos

HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-9477
FAX: (011) 241-0794

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542-6845
FAX: (021) 542-5665

BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7000
FAX: (0473) 22-4025

CANAL 20

SNES
LANÇAMENTO

Por Tutatis! Asterix, o guerreiro gaulês, sai das páginas de HQ diretamente para o SNes

O SNes ainda é novidade na Europa, mas os jogos criados no velho continente estão surpreendendo por sua qualidade. Um dos melhores exemplos disso é Asterix, um sucesso das histórias em quadrinhos que já fez sucesso no cinema. A diversão é garantida por mais de 30 fases. Os gráficos traduzem bem o traço do desenho para o cart. O estilo lembra o já clássico Mickey Mouse. **MK**

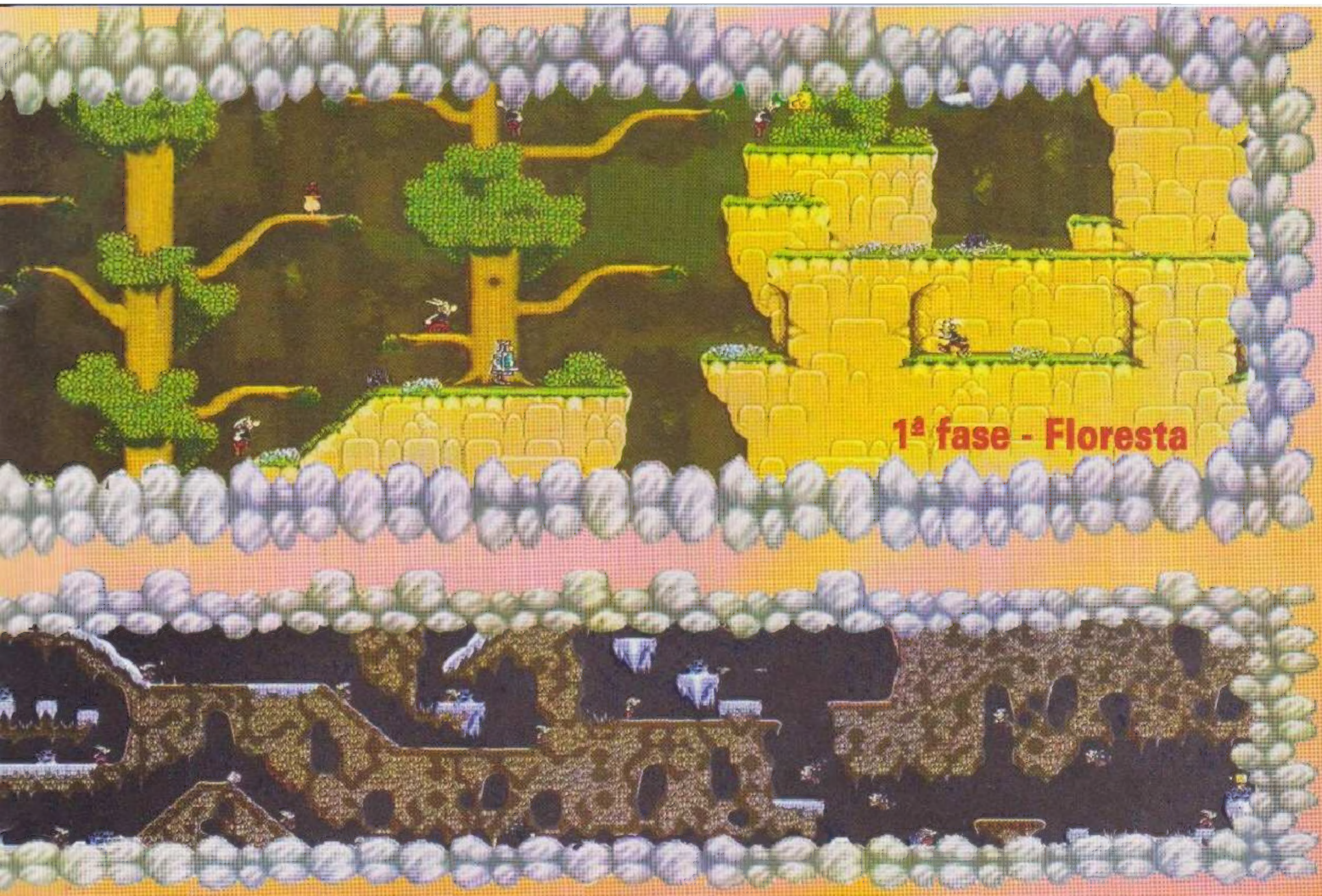
Asterix		Infogames
8 Mega 2 Jogadores	Fases : 32 Aventura	Continue

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

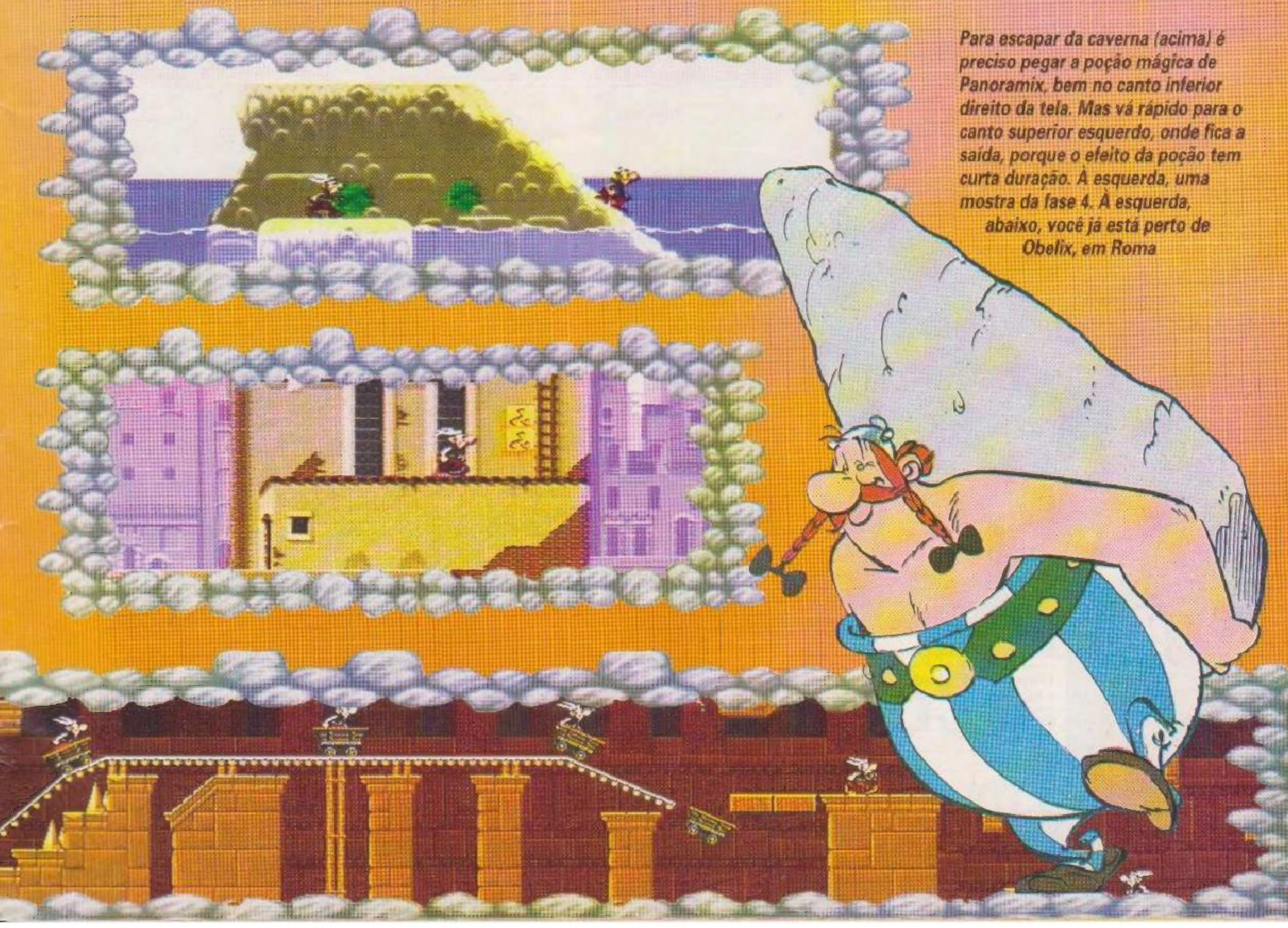
Asterix

Uma patrulha romana invadiu a aldeia e aprisionou Obelix. Imediatamente, o chefe da tribo (Abracurcix) nomeia Asterix para o resgate. Assim, o gaulês sai em busca do amigo gordo, através de florestas, cavernas e mil lugares, até chegar à fortaleza romana. A jornada é uma Via Ápia! O herói conta com a ajuda de seus conterrâneos: o som horrível de Chatotorix, as magias de Panoramix e até mesmo as poderosas mordidas de Idéiafix, o cãozinho. Além de passagens secretas e atalhos, as fases estão abarrotadas de itens (comida, moedas, poções mágicas, foices). Os inimigos são javalis, morcegos, corvos, porcos-espinho, sem falar na temível legião de César. O cenário é uma viagem no tempo, de volta a 45 a.C.: Dólmens, tabernas, palácios, enfim, tudo fiel ao universo criado pela dupla que assina os quadrinhos, Goscinny e Uderzo. Os poliglotas, podem optar entre espanhol, francês, inglês e alemão. Ação horizontal cosmopolita, sem a menor dúvida!

Nas fases acima e à direita é preciso destruir os blocos amarelos para ir adiante



1ª fase - Floresta

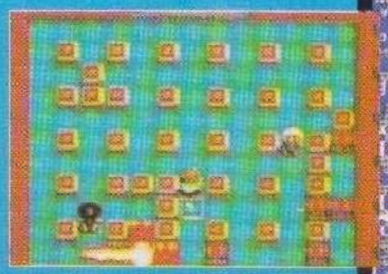


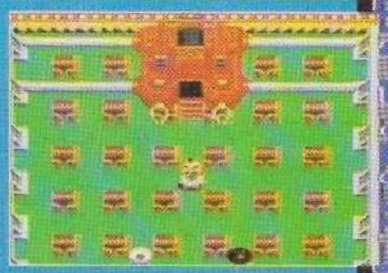
Para escapar da caverna (acima) é preciso pegar a poção mágica de Panoramix, bem no canto inferior direito da tela. Mas vá rápido para o canto superior esquerdo, onde fica a saída, porque o efeito da poção tem curta duração. À esquerda, uma mostra da fase 4. À esquerda, abaixo, você já está perto de Obelix, em Roma

SUPER BOMBERMAN

Quando este jogo saiu para Nes foi o maior auê. A primeira versão foi um verdadeiro estouro (literalmente). O jogo era bem esquisito e consistia na colocação de bombas para explodir inimigos ou paredes. Agora surge este Super Bomberman, versão SNes, no mesmo estilo do anterior. A grande novidade é que permite quatro jogadores simultâneos em até 13 tipos de fases diferentes (no modo normal são 6). São 4 Mega de diversão explosiva. Fique esperto, abuse de todas as estratégias que conhece e tenha perícia para explodir todos os inimigos.

Este jogo inaugura o modo 4 jogadores para SNes





Saído do 8 bits, Bomberman é um clássico que não foi muito modificado para 16 bits. Com tanta capacidade de diversão, não é de se estranhar, porque, se melhorasse muito, estragava

BOMBERMAN — Hudson

4 Mega	Fases : 6	Password
4 Jogadores	Quebra-cabeça	Multitap

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

A diversão é nota 10 principalmente com 4 jogadores

YOSHI'S COOKIE

O cartucho vai pelo mesmo caminho de Tetris e Dr. Mario, só que aqui devem ser empilhadas lindas e deliciosas bolachinhas. Elas dão um belo trabalho, são rebeldes e transformam o jogo num verdadeiro caos. Se forem empilhadas numa coluna as que têm o mesmo formato, tanto faz na horizontal, como na vertical, desaparecem. Você pode desafiar um amigo, ou competir com a máquina. Pode escolher encarnar Mario, Yoshi, a princesa ou Bowser. Quando a tela ficar limpa, passa-se para um outro nível. A loucura vai alcançando patamares cada vez mais alucinantes. O barulho de mastigação ruidosa e a trilha sonora do cartucho. É melhor se segurar para não avançar e morder a tela da TV. Faz mal aos dentes.

YOSHI'S COOKIE — BULLET-PROOF

4 Mega	Fases + de 50	Continue
2 Jogadores	Quebra-Cabeça	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

Ao fazer uma coluna do Yoshi, você prejudica o adversário

Complete o mapa no modo Puzzle

Como em todos os jogos da linha Mario, neste também sobra diversão

NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

DISTRIBUIDOR DE APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS

TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM USA E JAPÃO

FORNECEMOS ASSESSORIA GRATUITA E PREÇOS ESPECIAIS
PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS E CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES !!
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL. ENTREGA SUPER RÁPIDA.
TEMOS TODAS AS NOVIDADES, COM O MENOR PREÇO DO MERCADO.

NETUNIA

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

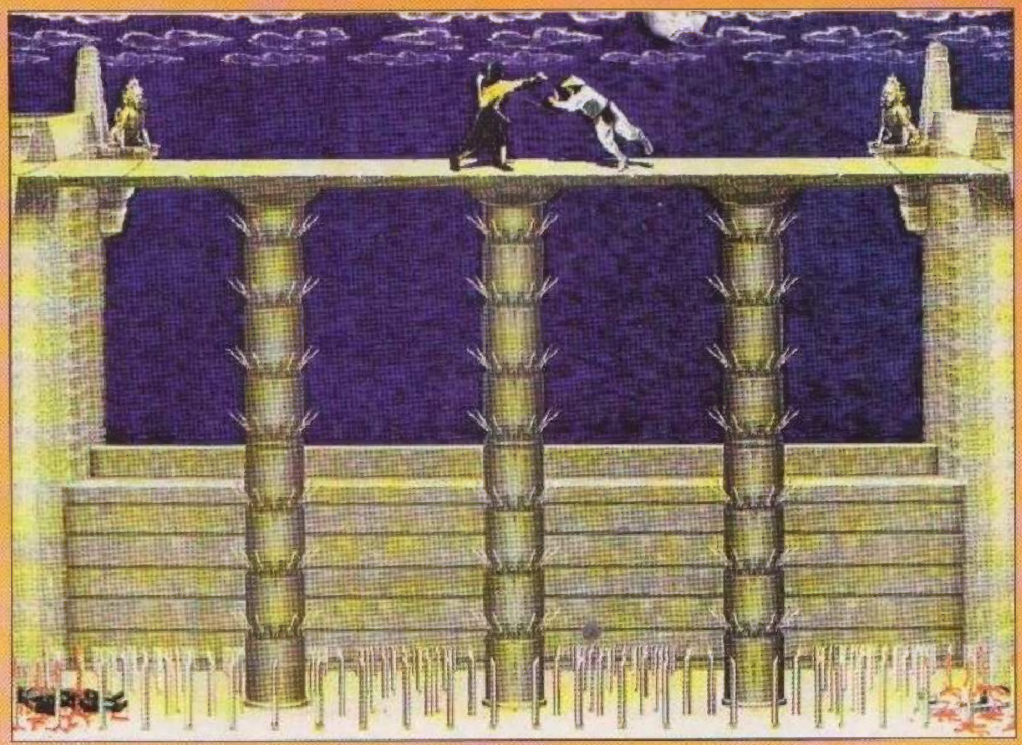
FONE.:(011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

SNES
LANÇAMENTO

MORTAL KOMBAT

As magias, golpes e comandos do arcade foram preservados... Desça o braço!!

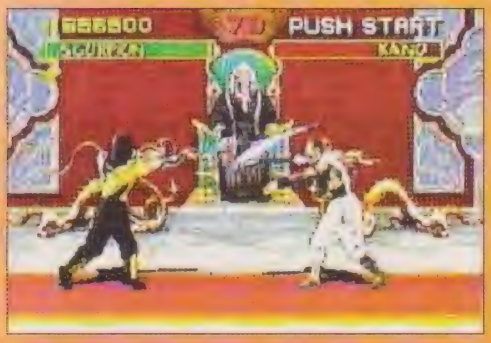
Sucesso dos arcades, **Mortal Kombat** chega para SNes. Nos fliperamas, 2 anos atrás, seus personagens, digitalizados a partir de atores em carne e osso, apresentavam movimentação realista e causaram surpresa a todos por isso. Até hoje permanece como o único do gênero a usar o recurso. A Sculptured Softhouse foi eleita pela fabricante Acclaim para desenvolver o jogo e cumpriu a missão com méritos. Os 16 Mega do cart bastaram para reproduzir as virtude do arcade. Só mudanças sutis são percebidas, já que os comandos são os mesmos e o cenário é espetacular. É possível programar a dificuldade e a energia do oponente. O objetivo é derrotar o homem-dragão Goro após um torneio violento com os lutadores mais experientes do planeta. As vozes digitalizadas são de arrasar.



Na fase The Pit, para que o adversário caia nos espetos, dê um soco forte agachado. O sangue dessa tela é uma exclusividade Gamepower. Mas não fica mesmo melhor desse jeito?

Os amantes dos jogos de pancada devem estar em estado de graça como eu. Grandes sucessos de arcade agora já estão disponíveis para o Nintendão. Chefes de Street já estavam disponíveis e agora é a vez de enfrentar Goro, mais uma exc elente transição do fliper para o videogame. Mas o principal é a possibilidade de praticar umas boas porradas, com direito aos golpes que todo mundo já conhecia dos fliperamas. Falei! **BB**

MORTAL KOMBAT										Acclaim
16 Mega 2 Jogadores			Fases : 12 Luta					Continue		
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Todas as magias do arcade também estão presentes no cart e são acionadas com os mesmos comandos

A barra de diamante é a 4ª e a última fase de bônus. Aperte o botão de defesa

Os lutadores não possuem a mesma definição gráfica que o arcade, mas sua movimentação impressiona

ACABE COM ELE

JOHNNY CAGE

Consegue enfiar o pé dentro do peito do adversário

LIU KANG

Aplica uma estrela seguida de um soco mortal

KANO

Aperta o coração do oponente dentro do peito mas não o arranca

RAYDEN

Seu raio é capaz de torrar quanlquer adversário

SCORPION

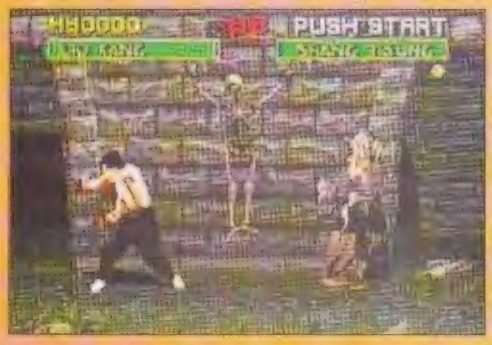
Lança um jato de fogo que deixa o inimigo só no osso

SONYA BLADE

Manda o beijinho mais quente que o adversário pode esperar

SUB ZERO

Congela e depois tritura quem estiver pela frente com um soco



Shang Tsung : o último oponente se transforma em qualquer um dos lutadores. Aqui um flagrante de sua mudança para Kang

Goro: ao enfrentá-lo, mantenha-se a distância para evitar seu massacre

MORTAL GOLPES

JOHNNY CAGE

Green fireball	← → + soco fraco
Shadow Kick	← → + chute fraco
Splits	defesa + soco fraco
Killer Kick *	→→→ + soco forte

KANO

Head Smash	soco forte perto do oponente
Roll	segure a defesa + → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ →
Knife Throw	segure a defesa + ← →
Heart Thrasher*	↓ ↘ → + soco fraco

SONYA BLADE

Force Wave	soco fraco, defesa + soco fraco
Flying Air Kick	→ ← + soco forte
Leg Glab	↙ + chute fraco + defesa
Kiss of Death*	→→←← + defesa

SUB ZERO

Ice Blast	↓ ↘ → + soco fraco
Slide	↙ + defesa + soco fraco + chute fraco
Glacial Nightmare*	→ ↓ → + soco forte

RAIDEN

Lightning	↓ ↘ → + soco fraco
Teleport	↓ ↑
Torpedo	←←→
Lightning Strike*	→→←←← + soco forte

SCORPION

Spear and Cord	←← + soco fraco
Teleport Punch	↓ ↙ ← + soco forte
Bad Breath Fire Death*	segure a defesa + ↑ ↑

LIU KANG

Orange Fireball	→→ + soco forte
Flying Thrust Kick	→→ + chute forte
Scissor Kick and Uppercut Combo*	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ →

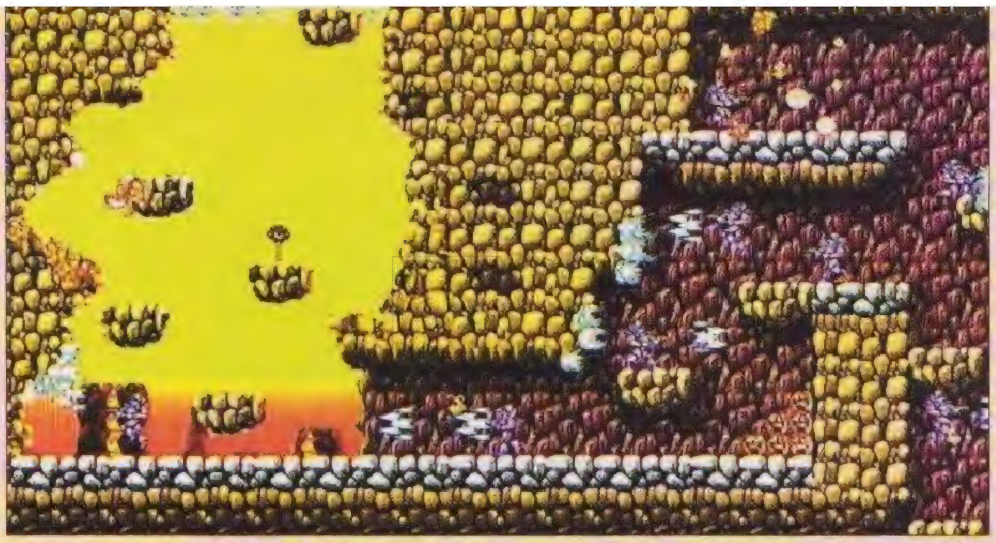
Os golpes visam o lutador à sua esquerda

* Os golpes com essa marca funcionam apenas durante o ataque de misericórdia.

Embora acionados da mesma forma alguns ataques apresentam diferenças para o arcade

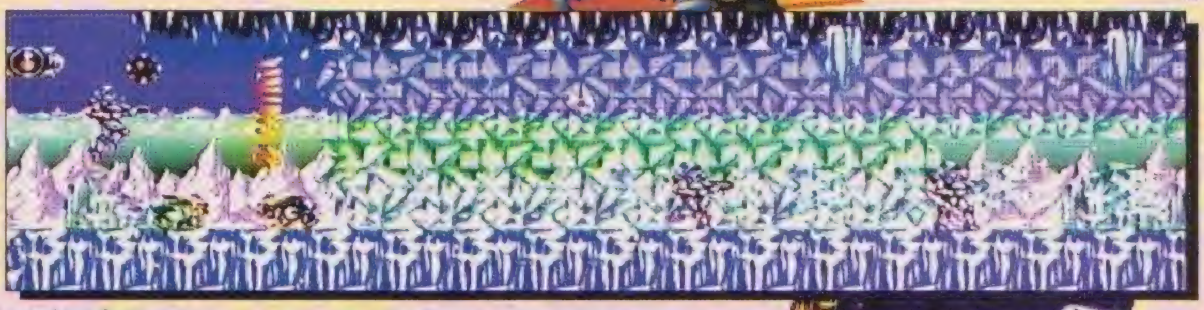
SNES
LANÇAMENTO

Novas armas e velocidade alucinante marcam a volta do metaleiro da justiça!



SUPER TURRICAN

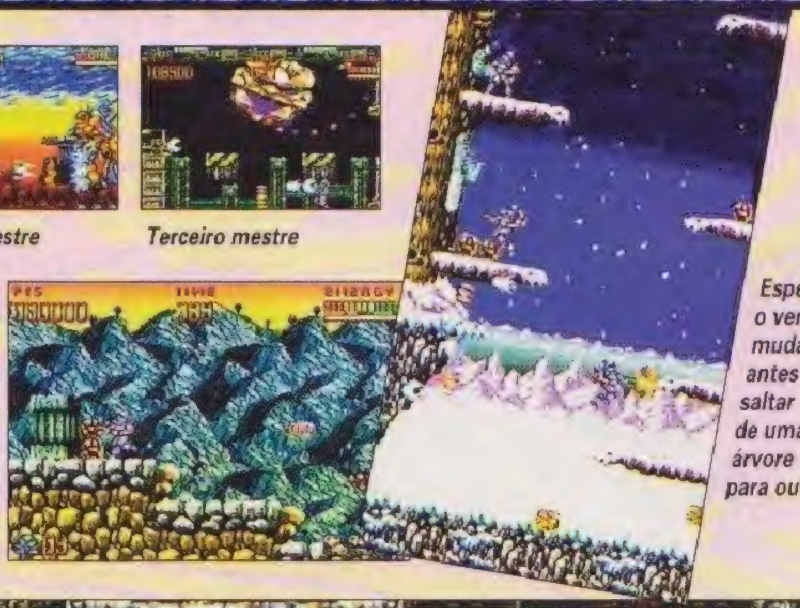
Tiros múltiplos, ultravelocidade, gráficos surreais e movimentos inusitados. Resumindo, tudo o que um bom jogo de tiro e ação pode oferecer. Isto é **Super Turrican**! A Seiko, fabricante de jogos japonesa, levou ao pé da letra o seu lema: quebrar todas as regras. E estraçalhou! Bem diferente das versões anteriores, que ficaram fraquinhas, agora é tudo novo. A revolução está presente na enorme variedade de armas à sua disposição, gráficos e som. São três tipos de armas, cada qual podendo ser recarregada de power-ups por quatro vezes. A movimentação é complexa. Somando tudo isso à incrível jogabilidade, efeitos em escala e fases e itens secretos, o resultado é um dos melhores lançamentos do estilo nos últimos tempos.



Segundo mestre

Terceiro mestre

Mais um jogo de primeira. Apesar da música não fazer meu estilo (sou mais um rock da pesada) a qualidade impressiona. Turrican é o segundo cart a usar "dolby surround", basta ligar num estéreo e você vai se sentir no meio de uma orquestra. Só não dou 10 por causa de Rock'n Roll Racing . O resto não decepciona: ótimos gráficos, incríveis efeitos em mode 7, boa variedade de fases e armas. Pra alugar tranquilo, brother. (LM)



No início existe uma vida à esquerda da tela. Há muitas durante o jogo

Espere o vento mudar antes de saltar de uma árvore para outra

SUPER TURRICAN										Seiko
8 Mega 1 Jogador			Fases 12 Ação					Continue		
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

O VIDEOGAME ANIMAL

GENIECOM

jotaesse

O ÚNICO COM "GAMEGENIE" EMBUTIDO NO CONSOLE.

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Se você é fera, precisa conhecer GENIECOM, o videogame de 8 bits mais completo que existe.
O GENIECOM é um animal! Saca só:

- GAMEGENIE - Multiplica várias vezes as vidas e os poderes dos nossos heróis. E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.
- VIDEOLINK - Comando à distancia. Dispensa fios.
- FONES DE OUVIDO - Agora ninguém fica te perturbando para abaixar o som da TV. Só você ouve!
- MANUAL DE JOGOS - Mais de 400 emocionantes desafios.

Grande variedade de cartuchos que desafiam suas habilidades!

GENIECOM

Um produto:

NTDE

FONES: (011) 522-3268/3944

FAX: (011) 523-4656

SÃO PAULO

REPRESENTANTES

NTD Eletrônico: Fones (011) 522-3268/3944 - Fax (011) 523-4656

Carsil Representações (Pernambuco - Paraíba - R. Gde. Norte) - Fone/Fax (081) 465-2058 - Recife - PE

Color Representações: (Pará - Roraima - Amapá) - Fone (091) 241-3575 - Fax (091) 241-3690 - Belém - PA

Gemark Representações: (Goiás - Brasília) - Fone (062) 225-3148 - Fax (062) 225-3149 - Goiânia - GO

Gomes Representações: Fone (051) 334-0809 - Fax IDEM - Porto Alegre - RS

João Ismar B. Representações: (Ceará - Piauí - Maranhão) - Fone (085) 226-4940/4855 - Fax (085) 221-6233 - Fortaleza - CE

Mafuz Representações: Fone (031) 721-2124 - Fax (031) 721-5090 - Conselheiro Lafaiete - MG

N. Fernandes Representações: (Mato Grosso - Mato Grosso do Sul - Rondônia - Acre) - Fone (069) 221-6342 - Fax (069) 221-7178 - Porto Velho - RO

Ocasião Representações: Fone (041) 233-2962 - Curitiba - PR

Nolaro Representações: Fones (021) 252-5779 - (021) 232-1737 - Fax (021) 252-6415 - Rio de Janeiro - RJ

Setta Representações: Fone (0473) 44-6464 - Fax (0473) 67-4999 - Itajaí - SC

Techni Sales Com. e Representações: Fone (031) 223-5759 - Fax (031) 223-2327 - Belo Horizonte - MG

Independência Representações e Comércio: Fone (071) 233-2823 - Fax (071) 233-2822 - Salvador - BA

M G Moreira Representações: Fone (027) 222-0036 - Fax (027) 223-3819 - Vitória - ES

SNES
PRÉ-ESTRÉIA

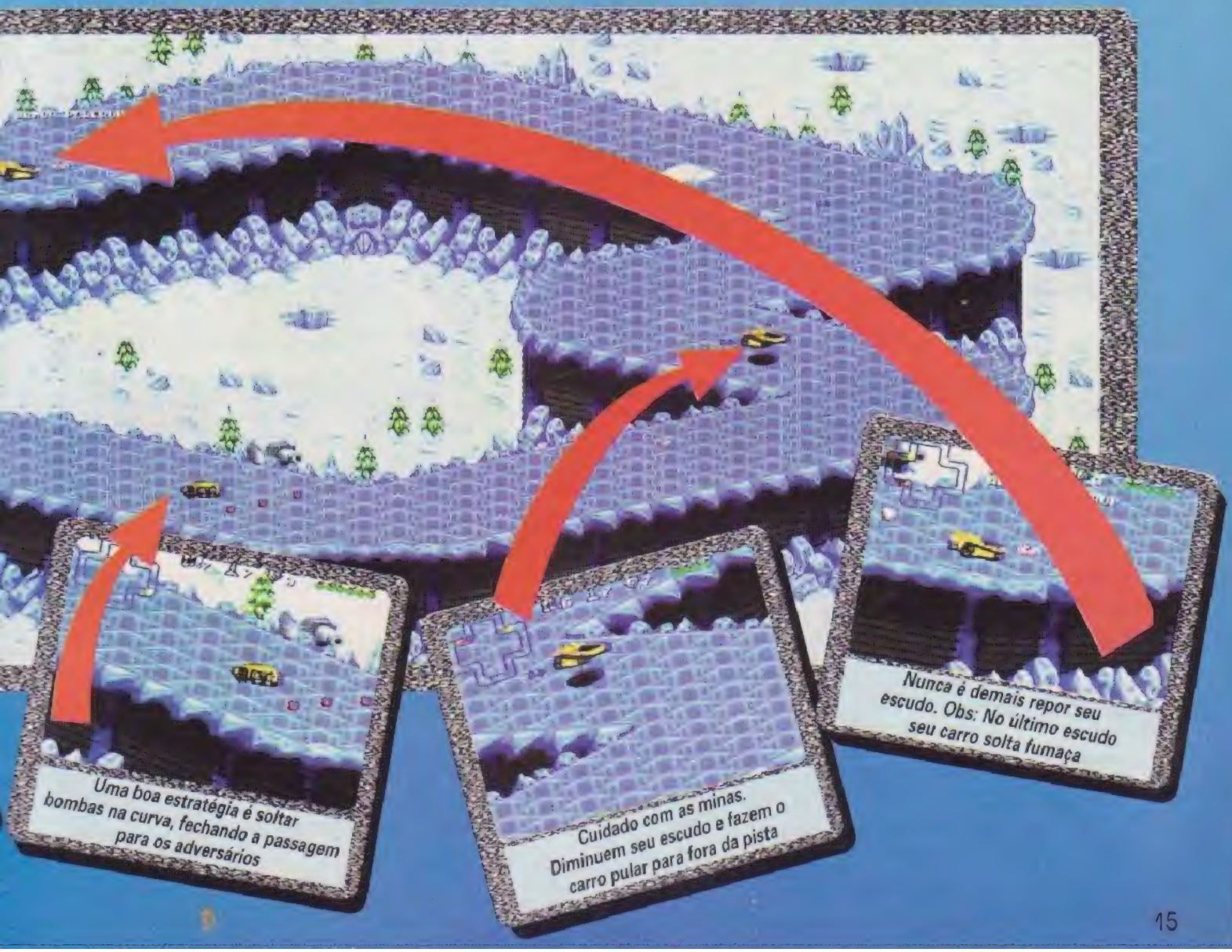
Competir em alta velocidade, sentado ao volante esportivo de uma supermáquina, embalado ao som de um rock bem pauleira e percorrendo pistas muito loucas de planetas estranhos. Alguém se habilita? **Rock and Roll**, da Interplay, chega às telas com 8 Mega da mais pura energia. A trilha sonora é de longe uma das melhores já feitas para videogame. Dois jogadores podem competir simultaneamente. Quanto às carangas, são três modelos por planeta, com direito a hovercrafts, tanques e pick-ups na cor que você desejar. Fé no braço e pé na tábua!

Quase sai no tapa quando soube que meus amigos da onça (Baby e Kamikaze) estavam armando na miúda para cobrir este jogo. O neguinho aqui já tava afiando as canelas, my brother! Este é um dos lançamentos mais quentes dos últimos milênios, em se tratando de Funfactor, Rock and Roll e adrenalina! O repertório é de fazer defunto sair dançando. Dá um bico: "Paranoid" do pesado Black Sabbath, a explosiva "Highway Star" do Deep Purple, "Born to be Wild" o hino dos "easy riders", o slide satânico de George Thorougood em "Bad to the Bone" e a famosa "Peter Gun" de Henry Mancini. Tudo digitalizado e de primeira qualidade! É pra gravar. Destaque para o locutor estourando a garganta. Os circuitos são piores que encarar a BR-116 em noite de tempestade: rampas, curvas em S e trechos não finalizados. Com dois jogadores simultâneos é nota 10. O pessoal da Interplay conseguiu fisgar a veia da velocidade. Sacou?LM)

Cada um dos seis planetas tem um tipo de pista e vários circuitos diferentes

ROCK'N ROLL RACING		Interplay
8 Mega 2 Jogadores	Fases: + de 50 Corrida	Password
Gráfico		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Cada planeta exige um certo número de pontos, que você adquire cruzando a linha de chegada entre os 3 primeiros. Também ganha dinheiro para equipar sua caranga. Há grana extra caso você ultrapasse algum retardatário ao término da prova



Game Land

A TERRA DOS VIDEOGAMES

Se você gosta de ouvir falsas promessas, e ter insegurança e descuido com suas mercadorias,

NÃO COMPRE COM A GENTE!

Mas se você quer ter a certeza de trabalhar com profissionais no mercado há mais de 3 anos, teremos o maior prazer em atendê-lo!

"COMPROMISSOS GAME LAND"

- Garantia de todos os produtos
- Entrega super rápida
- As mais recentes novidades do mercado
- Atendimento personalizado com assessoria gratuita
- Produtos de qualidade com preço justo
- Despachamos para todo o Brasil

SUPER NINTENDO

TODOS US$ 22*
Aguri Suzuki
Chester Cheetah
Blues Brothers
Dragon's Lair
Hook
Joe & Mac 2
Mickey Mouse
Papa Léguas
Turtles IV
Tom & Jerry
Super Double Dragon
Simpsons
Tom & Jerry

TODOS US$ 25*
Desert Strike
F Zero
Fatal Fury
NHL Hockey
Super Soccer Champ
Super Goal
Tiny Toon
Top Gear

TODOS US$ 28*
Bulls Vs. Blazers
Batman Returns
Bomberman 93
Gods
Rival Turf II
James Pond II
Super Kick Off
Super Soccer (Formation)
Street Fighter II

SUPER NINTENDO

TODOS US$ 32*
Bob
Dracula
Final Fight Guy
Ikari Warriors
Monsters
Nigel Mansel F1
Pop'n Twin Bee
Tasmania
Volley Hyper
Wayne's World

TODOS US$ 36*
Alien 3
Black Blass
Cosmo Police II
Dead Dance
Dragon Ball Z
Grand Prix
Lost Vikings
Putty
Rahna 1/2 2
Street Fighter Turbo
Super Battletoads
Super Dunkstar
Tecmo Basquete

TODOS US$ 40
Kawasaki (Jet Sky)
King of Rally
Super Turricam
Tetris/Bombliss

TODOS US$ 55
Street Fighter Champion (joga com os mestres)
Royal Rumble (luta livre)

TODOS US$ 25*
Alien 3
Ayrton Senna
Batman Returns
Felix
Goal 2
Hook
Joe e MAc 2
Mickey 3
Tiny Toon 2
Máquina Mortífera
Simpsons 4
Street Fighter 5

APARELHOS

Sega CD (temos jogos p/ aluguel e venda)	US$ 420*
Sega Genesis	US$ 150*
Super Nes Junior	US$ 160*
Super Nes Completo	US$ 205*

ACESSÓRIOS

Adaptador S. Nes	US$ 15
Joystick Orig. S. Nes	US$ 25*
Joystick Propad S. Nes	US$ 30*
Joystick Asciipad	US$ 35*
Game Genie S. Nes	US$ 65*
Mario Kart Orig.	US$ 60*
Star Fox Orig	US$ 70*

BONÉS E FLÂMULAS DE TIMES AMERICANOS (basquete, beiseball, hockey, etc.)

Boné	US$ 14,00
Chaveiros	US$ 6,00
Flâmulas	US$ 6,00

* Equivalente em dólar ao preço em cruzeiros.

Consulte preços de lançamentos e de outros sistemas.
Faça seu aniversário com a gente! Ligue e consulte os pacotes para game-festa!

Game Land Loc. Videogames
Av. Pompéia, 510 - Vila Pompéia - S.P. - CEP: 05022-000 - Tel.: (011) 262-5257 - Tel./Fax: (011) 262-8115
Atendimento: 10:00 ás 20:00 hs.

Corridas, cães, robôs... **FLASH** ...e o eterno Mario

FAMILY DOG

Pobre cão! Além do risco de virar churrasco, tem que enfrentar pestinhas e objetos domésticos

FAMILY DOG			THQ
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação	Continue	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

MARIO IS MISSING

Luigi está no papel principal. A missão: salvar Mario em vários mundos. Este cart não é da Nintendo

MARIO IS MISSING			Toolworks
8 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Educativo	Bateria	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

WOLFCHILD

WOLFCHILD			Virgin
8 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Ação	Continue	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

Controle um lobisomem fora do comum: o que o transforma é um item e não a lua cheia, como diz a tradição

KAWASAKI CHALLENGE

KAWASAKI CHALLENGE			Gametek
12 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Corrida	Continue	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

Que motoqueiro não sonha com uma Kawasaki Ninja? Você também pilota um jet ski (más lembranças, não?)

BOB

Um robô se aventura num planeta devido a um acidente. Obviamente, o local não é amistoso

BOB			Electronic Arts
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação	Password	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

SUPER OFF ROAD '93

Versão 3D do Super Off Road. Esbanja efeitos do Mode 7 mas perde em velocidade e jogabilidade

SUPER OFF ROAD '93			Tradewest
12 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Corrida	Password	

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

SNES
LANÇAMENTO

STREET FIGHTER II TURBO

OS NOVOS GOLPES, AS MUDANÇAS, AS TÁTICAS, O JOGO!

Chegou! *Street Turbo* já está aí e é tudo o que se esperava e muito mais. Enquanto alguns consoles ainda esperam a versão Champion Edition, você pode gozar também dessa maravilha, pois existe no cart uma opção para isso. Será que, após jogar o Turbo alguém vai pensar em Champion Edition? SF II Turbo, com novos golpes, magias, cenários, cores e a opção de regular a velocidade fez o que parecia impossível, aumentar a diversão, jogabilidade e o desafio de SF II. Para veteranos e para iniciantes, basta olhar a primeira tela, que traz em sequência os anos 1991, 1992 e 1993 e você entenderá tudo. Três anos de evolução. Somente os mestres da Capcom teriam cacife para fazer uma nova versão da lenda. A GP mostra com detalhes (como sempre) a primeira análise do jogo.

Novo cenário de Guile, agora ao entardecer

NOVOS MOVIMENTOS

CHUN LI
Joelhada nas costas: difícil defesa

VEGA
Psycho crusher attack: sempre eficiente

RYU
Gancho substituiu direto

BALROG
Back flip: invencível

ZANGIEF
Back drop: do arcade para o turbo

SAGAT
Tiger carrier: arremesso devastador

DHALSIM
Yoga teleport: difícil de aplicar

M. BISON
Head smash: detona qualquer cabeça dura

Cenário noturno de Ryu, ainda sem a lua no céu das outras versões

STREET FIGHTER II TURBO

O QUE EVOLUIU

1- VELOCIDADE

A velocidade faz jus ao nome (Turbo), mas é configurável. Chega a ser 37% mais rápido que SF II.

2- 12 LUTADORES

O sonho dos fãs de Street donos de SNes se realizou. Pode-se optar por 12 lutadores e 2 personagens iguais. O computador ficou mais forte e esperto.

3- NOVOS GOLPES

Cada lutador tem pelo menos 1 golpe novo, seja especial ou não.

4- CONTRA-ATAQUE

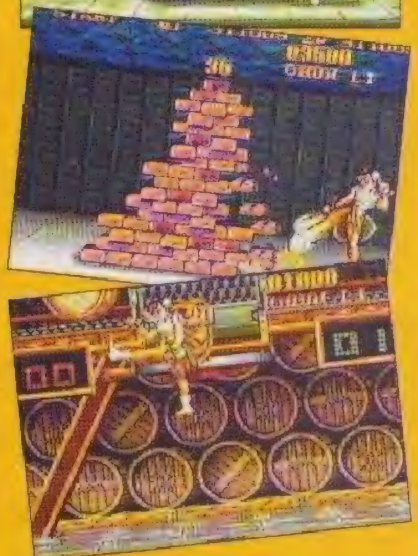
O programa dificulta "apelações" e facilita contra-ataques. Foram adicionados novos elementos: Era impossível desferir golpes até o adversário levantar-se por completo. No turbo pode-se acionar os golpes imediatamente após a queda.

Abaixo o golpe inutil de Blanka que foi retirado nesta versão

A nova abertura traz as opções Turbo com a velocidade em estrelas e a Normal que equivale ao Champion Edition

A apresentação dos personagens também traz os 4 chefes. Aperte L e R, no controle 2, para ver todos os "profiles" em sequência

BONUS STAGE



Agora são 3 bonus stage. As 2 de SF II e mais o do barril ausente no anterior

POWER GOLPES

BALROG
Flying Barcelona Attack
(c)↓↑ + chute e soco no salto
Izuna Drop
(c)↓↑ + chute e soco perto do oponente
Rolling Cristal Flash
(c)←→ + soco
RYU E KEN
Aerial hurricane kick: ↓↙← + chute
CHUN LI
Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Aerial Spinning Bird Kick: (c)↓↑ + chute
BLANKA
Vertical Rolling Attack: (c)↓↑ + chute
E. HONDA
Super Hyakkan Otoshi: (c)↓↑ + chute
DHALSIM
Yoga Teleport (para aparecer em relação ao oponente)
perto e diante: ←↓↙ + 3 botões de soco
longe e diante: ←↓↙ + 3 botões de chute
perto e atrás: →↓↘ + 3 botões de soco
longe e atrás: →↓↘ + 3 botões de chute

O nível 8 é bastante difícil mas se terminar com o mesmo lutador essa tela final aparece

O final é semelhante ao arcade. Acima, o gráfico do Shouryuken, que ganhou mais quadros

As garras de Balrog não são resistentes

ZANGIEF
High Speed Double Lariat
3 botões de chute, simultaneamente
SAGAT
Tiger Crash
↓ → ↗ + chute
Tiger Shot
↓ ↘ → + soco
Tiger Upper Cut
→ ↓ ↘ + soco
VEGA
Psycho Crusher
(c) ← → + soco
Double Knee Press
(c) ← → + chute
Head Press
(c) ↓ ↑ + chute
M. BISON
Dash Upper
(c) ← → + chute
Dash Straight
(c) ← → + soco
Turn Punch
(c) 3 botões de soco ou chute

O Spinning bird kick aéreo deve ser carregado usando o pisão ou a parede

DE CARA NOVA

Certas poses têm novo desenho

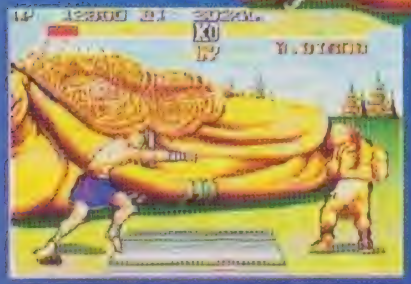
O "dojo" perdeu as placas

Diferanças até no KO

Todos os rostos foram mudados

O Hi speed double lariat é invencível a rasteiras e magias baixas

O Izuna drop de Balrog é fulminante e o Turn punch (abaixo) é invencível durante o giro do corpo



CHAMPION EDITION

A Champion Edition não tem controle de velocidade e golpes exclusivos da Turbo. Para excluir os golpes especiais, digite ↓R ↑ L Y B X A. Não vale para o modo versus

impossibilitando o oponente de atacar durante a levantada.
Uma tática clássica era acertar um golpe fraco e jogar o adversário. Isso tem escapatória dependendo do personagem. Se ele fosse rápido (como Chun Li) não havia saída. Ficou mais fácil reagir mesmo durante a defesa. Alguns golpes sofreram alterações no poder de ataque. O facão pode acertar 2 vezes, mas ficou mais fraco. Os golpes acionados com toques rápidos se tornaram mais simples de executar (o choque do Blanka, por exemplo). Os golpes fracos (tipo rasteirinha do Ryu) foram amenizados e não tonteiam o adversário. O Blanka, durante a aplicação da bolinha não perde mais o dobro de energia.

O pulo de Honda está diferente. Agora ele pula com um "banzai"

Guile está mais exibido. Para nenhum ginasta botar defeito

Todas as vozes do arcade aparecem e podem ser simultâneas. E a galera vibra

STREET FIGHTER II TURBO

Ficou muito difícil enfrentar o computador. Aí vão algumas dicas para lutar no nível 8, usando Ryu e Ken, e detonar todos os adversários. Mesmo com essas manhas convém não facilitar porque é o maior osso duro chegar ao final do jogo (o computador tira muita energia). Boa sorte!

De longe acerte hadoukens, de perto ou depois da teleportação, pule e desfira chute forte

Avance com voadora e soco forte e depois dê o shouryuken baixo. Rasteira nos ganchos

No segundo hadouken, acerte-o na barriga e dê a[illegible]ra forte. Se ele parar, lá vem shouryuken

Ele saltará na parede. Dê voadora forte quando tocar o chão, pule e dê outra voadora

Após o furacão ele sempre virá com shouryuken forte. Arremesse-o!

Hadouken lento nele! Se pular, dê rasteira quando tocar o solo. Jogue-o no vôo vertical

Pule a magia dele e acerte um chute se for alta. Se vier por baixo, dê também uma rasteira

Pule o primeiro kikouken, dê uma voadora na barrig[illegible] e na sequência aplique a rasteira

Hadouken lento para pegá-lo depois do pulo com a rasteira. Na 2ª bolinha vertical, jogue-o

Se tiver mais energia que ele, vá para o canto e dê chutes fracos em pé - sem parar quando ele tentar se aproximar

Quando ele se aproximar pule verticalmente, acerte-o no peito e depois dê rasteira forte

Hadouken lento. Se ele pular, desfira o shouryuken baixo.

SUPERPROMOÇÃO

AQUI OS RESULTADOS

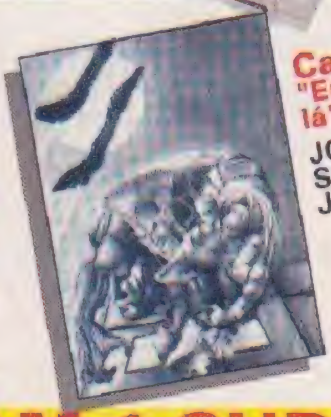
DESAFIO BABY BETINHO

É, foi difícil ! Foram montanhas e montanhas de cartas. Escolher as melhores foi mais difícil do que detonar M. BISON, BALROG, SAGAT, ou VEGA. Também, STREET FIGHTER tá mais conhecido do que nota de 5 paus e que o PC Farias. E vocês mostraram que são bons mesmo sem joystick na mão.

FATURARAM

1 SNES CADA (1º de cada categoria)

Categoria A
"O que vale é competir"
RAFAEL MURER SILVA
Dracena - SP



Categoria B
"Eu ainda chego lá"
JOÃO VICENTE S. ADÁRIO
Juiz de Fora - MG

Categoria C
"Dessa vez vou me arranjar"
HELIO POSZAR
São Paulo - SP

FATURARAM 1 SUPER CAMISETA (2º ao 10º lugar)

CATEGORIA A	CATEGORIA B	CATEGORIA C
Marcelo Kiyoshi Watanabe - Londrina - PR	Rhawbert Costa Assunção - Goiânia - GO	Celso Hitoshi Kawamoto - São Paulo - SP
Cássio Marcelo Reis Coelho - Aracajú - SE	Aloisio Moreira dos Santos Jr. - Brasília - DF	Nilson José Augusto - São Paulo - SP
Yuri Goytacaz dos Santos - São Luiz - MA	Paulo Cesar C. Soares - Rio de Janeiro - RJ	Fábio Ribeiro Laguna - Santo André - SP
Marcos Faria Albuquerque - São Paulo - SP	Peterson Moraes Alvarenga - Santo André - SP	Djan Uemura Martins Marsiglia - São Paulo - SP
Leonardo Medina Poveda - São Paulo - SP	Daniel José Campos Pereira - Juiz de Fora - MG	Alexandre Salles Lopes - São Paulo - SP
Edson dos Santos Santana - Aracajú - SE	Rodrigo Ruiz - Caieiras - SP	Lúcio Flávio Pereira Vaz - Brasília - DF
Alexandre A. Sassaki - São Paulo - SP	Eliane Katsumi Gushiken - São Paulo - SP	Fernando Akira Sato - Araras - SP
João Lúcio Ribeiro Apurcino - Manaus - AM	Arnaldo César Furucho - Santo André - SP	Oséas Soares Dias - Cachoeiro de Itapemirim - ES
Vanessa Garcia da Silva - São Paulo - SP	Alexandre da Silva Chia - Guarulhos - SP	Célio Cesar de Moreira Vieira - Rio de Janeiro - RJ

GAMEPOWER ABRA UMA E FECHE O JOGO!!!

HOT

A GAMEPOWER FECHA CONTRATO COM A GAMEPRO

A partir do mês que vem, a GP vai contar com o melhor da melhor revista americana de games!

Grandes mudanças vão rolar a partir do mês que vem nas páginas da **Gamepower**. Marcelo Kamikaze tanto fez, tanto falou, tanto aprontou que conseguiu! Travou negociações importantíssimas com a cúpula da IDG - International Data Group Company, empresa líder nos States em informações tecnológicas e com a Infortainment World, que edita entre outras, a famosíssima **GamePro**. Resultado: os caras sacaram que estavam falando com quem entende. Ficou tudo resolvido e nós teremos matérias que eles enviarão todos os meses à nossa revista. Vocês logicamente sabem o que isso significa, não é? Simplesmente o encontro da melhor revista de lá com a melhor daqui. A **GamePro** foi a primeira revista de videogames americana e sua trajetória tem provado que também é a melhor, a mais bem informada, com as matérias mais legais, com novidades estarrecedoras e, principalmente, a preferida do público. Em tudo e por tudo o querido leitor já viu como estamos próximos. E podem aguardar que o que vem por aí é massa. As novidades de lá nós vamos saber no ato, saiu lá, aqui também. Além de jogos e consoles vocês ficarão sabendo tudo sobre alta tecnologia, como realidade virtual e outras maravilhas da eletrônica de ponta. Com a gente quem leva o melhor é o leitor!

A *Gamepro*, a primeira revista americana de games, traz mais de 100 páginas de lançamentos, resenhas, estratégias e dicas todo mês. A partir do mês que vem você vai encontrar o melhor dela na *Gamepower*! Não perca!

MORTAL KOMBAT

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

POWER SNES DICAS

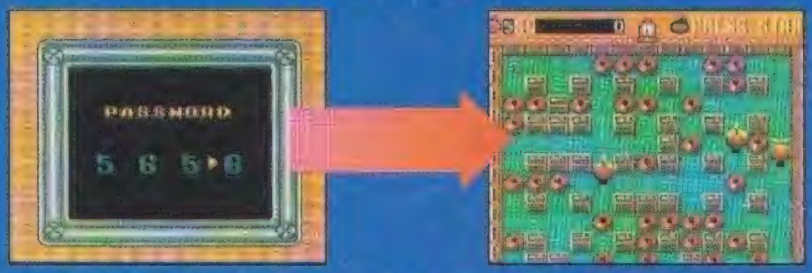
GREAT BATTLE 3

Vidas Infinitas

Quando chegar à fase 2, trate de zerar as vidas. Não tenha medo e permita que o raio do camaleão acerte você em cheio. Depois de cair dentro do buraco, não acione o continue. Prontinho! Você foi premiado com vidas infinitas.

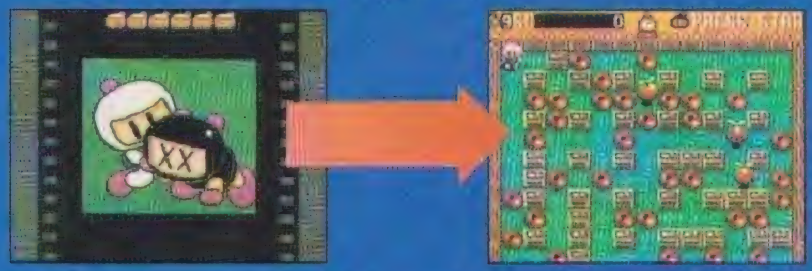
SUPER BOMBERMAN

Mini Bomber



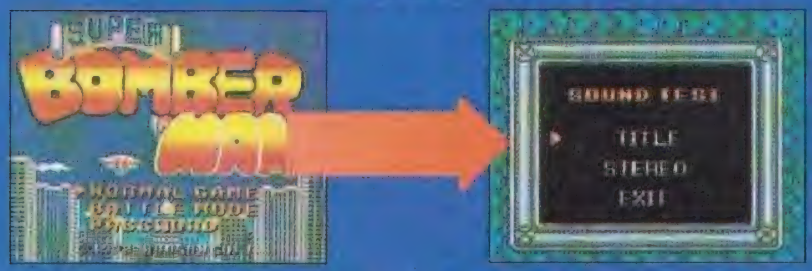
Digite 5656 na tela de password. Ao começar o jogo em qualquer modo, note que seu personagem ficará "ligeiramente" reduzido. Não se preocupe, pois não interfere na ação do jogo.

Mais vidas



Coloque o Super Joy Card da Hudson no joystick 1. Ao começar o demo, pressione X com o turbo nível 1. Aparecem rostos de bombermans. Ao iniciar, você encontra mais vidas que o normal.

Sound Select



Simples! Aperte R no controle 5 (é óbvio, use o adaptador para quatro joysticks) durante a tela-título.

FINAL FIGHT 2

Itens Escondidos

Alguns itens bastante importantes permanecem ocultos durante essas fases mostradas nas imagens acima.

POP'N TWIN BEE

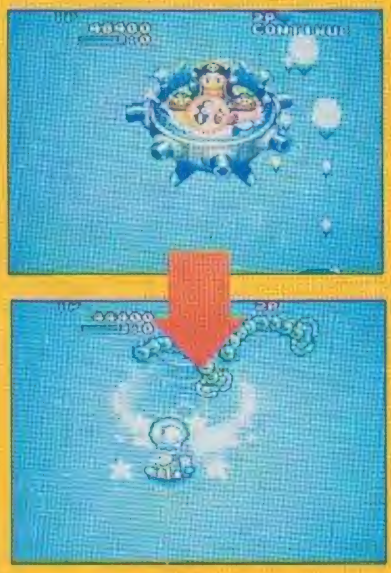
Invencibilidade

Para ficar imune ao inimigo, pause e digite: AYAYLRLRXBB. O comando pode ser no controle 1 ou 2.

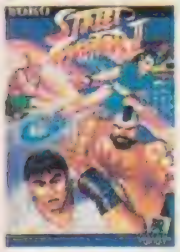
9 Option

Para obter a qualquer momento 9 "sombras" digite: ↑, ↑, ↓, ↓, B, B, X, X, →, ←, A e Y (durante a pausa).

Level 8

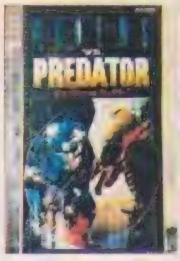


Para ir automaticamente para o nível 8, digite: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. E sinta o inferno.

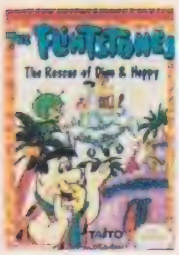


CPLV GAMES

Seu pedido é uma ORDEM



Remetemos para todo o Brasil



NINTENDO

	US$
Street Fighter II	50,00
Street Fighter II	28,00
The Flintstones	14,00
Tartaruga Ninja III	19,50
Rock Man IV	14,00
Rock Man V	21,00
Capitão Américo	15,00
Tom & Jerry	14,00
Simpson's	14,00
Gato Felix	21,00
Tiny Toon II	21,00
Batman Returns	22,00
Goal II	19,00
Battletoads	14,00
Super Mário III	20,00
Super Mário I	6,00
Futebol (Times Nacionais)	14,00
Double Drible (Basket)	13,00
Blades of Steel (Hockey)	13,00
Pequena Sereia	13,00
42 X 1	31,00
64 X 1	39,00

ACESSÓRIOS

	US$
Transcoder Game Japonês	
Cabos de Ligação	
Chave Comutadora	
Cabo Para Game	
Estojo Game	
Adaptadores	
Cabo 8 vias (Phantom)	
Cabo 6 vias (Atari)	
Cabo 7 vias (Master)	
Cabo 9 vias (Mega)	
Fonte Atari	
Fonte Master	
Fonte Phantom	
Fonte Mega	
Fonte G. Gear	
Fonte S. Ness	
Joystick PRO 1 (Atari-Master)	US$ 5,12
Joystick PRO 2 (Turbo Mega)	US$ 12,90
Joystick PRO 3 (Turbo Phantom)	US$ 8,32
Joystick PRO 4 (Turbo Dynamic)	US$ 8,60
Joystick PRO 5 (Mega)	US$ 7,50
Joystick Joy Plus I (Atari-Master)	US$ 5,89
Joystick Joy Plus II (Phantom)	US$ 10,87
Joystick Joy Plus III (Mega)	US$ 9,45

Memory Game Milmar	US$ 91,00
Top System Turbo Milmar	US$ 99,00

SUPER NESS

	Us$
Street Fighter II	35,00
Street Fighter 2 - II	45,00
Street Fighter II	75,00
Super Cup Soccer	25,00
Batman Returns	36,00
Nigel Mansel	45,00
Batman e Final Fighter (2X1)	50,00
Final Fury	30,00
4 X 1	60,00
Super Ness Boy	
S. Ness Completo	

Atendimento Varejo
Tel: (011) 229.5877
Atendimento Atacado Exclusivo
Tel: (011) 223.2944
Fax: (011) 220.9967
Rua Santa Ifigênia, 44
CEP: 01207-000 — São Paulo

EXTRA BÔNUS. Peça o seu.

POWER NES DICAS

NES PLAY ACTION FOOTBALL

Password da final do Campeonato

Usando esse código você começa de cara na final de Power Bowl entre São Francisco e Miami:
B7H5DS5FC
Para jogar o Power Bowl com a partida São Francisco versus Chicago:
OIG9DQT5C8

G. I. JOE

Uma viagem com passwords

Aqui vão algumas passwords poderosas para uma tour nas fases do jogo

Estágio 2 PSGN5XRZ4
Estágio 3 3ZDX9Z0X1
Estágio 4 N3GGN3BGB
Estágio 5 5399N5XG2
Estágio 6 5ZD3NN5X5

ROLLING THUNDER

10 Vidas, na manha

Muita pouca gente sabe, mas existe um código especial nesse jogo para começar direto com 10 vidas. É só fazer o seguinte: na tela de apresentação, pressione para cima, direita duas vezes, para baixo três vezes, quatro para a esquerda, B e A.
Boa diversão!

THUNDER GAMES

UM NOVO CONCEITO EM LOCAÇÃO E VENDAS

ALGUMAS SUGESTÕES:

MEGA DRIVE	US$	NINTENDO	US$	SUPER NES	US$
Alien 3	17,00	Alien 3	17,00	4 em 1	38,00
Amazing Tennis	25,00	Ayrton Senna's	21,00	Alien 3	32,00
Batman 3	20,00	Batman Returns	20,00	Asterix	32,00
Chester Cheetah	24,00	Best of the Best	20,00	Battletoads	32,00
Ecco Dolphin	20,00	Darwing Duck	19,00	Dead Dance	32,00
Fatal Fury	29,00	Duck Tales 2	25,00	Fatal Fury	22,00
Flintstones	20,00	Duro de Matar	24,00	Final Fight 2	37,00
Golden Axe 3	34,00	Felix the Cat	19,00	G.P. 1	32,00
Jungle Strike	40,00	Goal 2	19,00	Goal	22,00
Out of This World	27,00	Lethal Weapon	21,00	Mortal Kombat	52,00
Power Athlete	18,00	Might Final Fight	25,00	Power Athlete	22,00
Sonic 2	17,00	Prince of Persia	21,00	Rushing Beat 2	22,00
Splatterhouse	25,00	Street Fighter 3	22,00	Street Fighter 2	26,00
Strider 2	31,00	Tiny Toon 2	19,00	S.F. Champion Turbo	52,00
Lançamentos	Consulte	Lançamentos	Consulte	Lançamentos	Consulte

FONE: (011) 917-2228

R. Barão de Tramandaí, 293 A
Vl. Alpina - S. Paulo - S.P.
CEP: 03207-000

- Atendemos todo o Brasil
- Solicite tabela completa

SUPER NES BABY US$ 165,00 — SUPER NES COMPLETO US$ 205,00

TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

Os jogos que ainda estão nas pranchetas das fábricas de games põem pimenta na telinha

Arábia, Disney, FX e futurismo fazem a festa dos habitantes do planeta da diversão

ALLADIN

Gráficos e animação fazem a grande diferença

A Capcom lança seu segundo jogo baseado em desenhos Disney (o primeiro foi **Mickey**). Assim como o desenho, gráficos e cenários são magníficos. Com ação ininterrupta, **Alladin** detona em animação tipo **Prince of Persia**.

YOSHI'S SAFARI

Terceiro jogo para bazuca no SNes. Mistura **F-Zero** com tiro, na visão de Mario sobre o Yoshi. Os inimigos são clássicos, assim como os chefes. Os cenários também são variados.

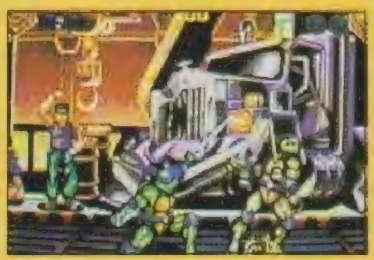
FX TRAX

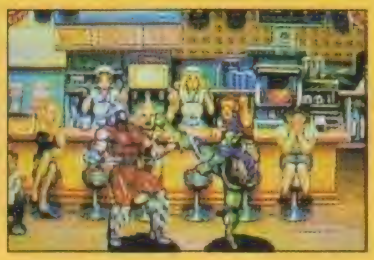
O super FX, o mesmo chip de **Star Fox**, agora usado em jogos de corrida. Dá para acreditar? O jogo usa polígonos e gera efeitos em 3 D. Em ***Gamepower*** número 10, foi publicado como **Super Hero Racing**.

Super FX sai do espaço e ganha o asfalto

Velocidade com 3 D - só para quem não é cardíaco

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS



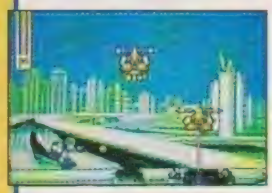


Gosta de **Turtles**? Gosta de **SF II**? Então este é seu jogo! **Turtles** entra na onda da pancada e ninguém reclama.

JOYSTICK KONAMI

O novo joypad da Konami vem cheio de novidades. Aqui vão quatro delas: 1- Vem com botão "command" que permite gravar sequências de direcional e botões. Por exemplo: PD, PB, PBD e X para transferir o shouryuken com 1 toque). 2- Permite o "replay" que grava todos os seus passos durante a partida. 3- Como não poderia faltar, já vem com um turbo de 30 disparos/seg. 4- O preço? Baratinho: US$ 30!

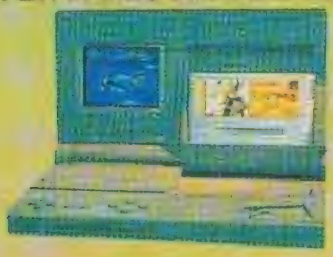
SUPER MEGAMAN



Respondendo às já antigas expectativas dos donos de consoles SNes, **Super Megaman**, o jogo com maior quantidade de continuações afinal sai do 8 bits e chega à sua telinha. Traduzindo para o português mais simples: a Capcom conseguiu tornar o que já era bom ainda melhor. Bola dentro para quem gosta de diversão.

TELAMANIA

SUPER FAMICOM DE BOLSO



A feira de de Tóquio foi um arraso. Tudo ferveu quando foi divulgado o lançamento do Famicom portátil pela Bandai, uma espécie de mala do tamanho de um sulfite. Pesa 3 kg e vem com turner para TV. É tecnicamente igual ao SNes, com recursos de terminal acoplável com CD-ROM (não é o da Nintendo), disco ótico-magnético, modem para fax e impressora. A bateria só dura 45 min. Tela de cristal líquido de 4''. O preço não foi definido.

NINTENDO DE CONSOLE NOVO

Como no caso do Mega Drive 2, a maior diferença entre o modelo antigo...

...e o novo é o preço, agora mais competitivo, fora o design, que foi renovado

A Nintendo pega o vácuo do concorrente e lança o novo console Nes, com preço bem mais em conta. No Japão, o aniversário de 10 anos do Famicom foi comemorado com o lançamento de um novo modelo, próximo ao design do Nes. Só resta aguardar pela divulgação do nome do jogo que acompanhará o novo console. Já soubemos que, no caso do Gameboy, além do preço ser barateado, virá com o **Zelda** de 4 Mega.

SUPER PROMOÇÃO

NES SUPER NES MEGA MASTER GAME GEAR

DESPACHAMOS QUALQUER QUANTIDADE PARA TODO O BRASIL — VIA SEDEX

NINTENDO

AYRTON SENNA
ALIEN III
BATTLETOADS
BLUES BROTHERS
CAPITÃO AMERICA
DARWIN DUCK
FINAL FIGHTER
GATO FELIX
HOOK
JOE & MAC
JETSONS
MEGA MAN V
MICKEY
PRINCE OF PERSIA
SIMPSONS II
STREET FIGHTER II
STREET FIGHTER III
STREET FIGHTER IV
SPIDER MAN
STANLEY
TURTLES NINJA
TURTLE NINJA III
TERMINATOR
THE FLINTSTONES
TINY TOON
TINY TOON II
TOM & JERRY
THE BLUES BROTHERS
YOI NOID

ORIGINAIS TEC TOY

MASTER	A partir de US$ 10.00
GAME GEAR	A partir de US$ 34.00
MEGA	A partir de US$ 23.00
BONÉS IMPORTADOS	A partir de US$ 9.00

SUPER NINTENDO

ALIEN III
ASTERIX
BATTLETOADS
BLUES BROTHERS
BUBSY
DESERT STRIKE
DEAD DANCE
DRAGON BALL Z
DAVID CRANE'S
F ZERO
FINAL FIGHT II
GP I
JOE MAC II
KAWAZAKI
LAS VEGAS
LOST VIKINGS
MORTAL KOMBAT
NINJA KIKI
NBA BASCKTBALL
NIGEL MANSEL
OUT OF THIS WORLD
PRINCE OF PERSIA
RUSHING BEAT II
ROAD RUNER
RANNA ½ II
SUPER SOCCER CHAMP
STRIKER
ST. FIGHTER CHAMP EDIT.
ST. FIGHTER II
SUPER TURRIÇAM
STRIKE EAGLE
S. VOLLEY BALL II
TINY TOON
WRESTLEMANIA II

VENDAS E LOCAÇÃO
Rua Simão Álvares, 590 - Pinheiros - São Paulo - CEP: 05417-020
Tel: (011) 816.3246 - Fax: (011) 816.0038

SNES
PRÉ-ESTRÉIA

TRÊS SUCESSOS DA SNK QUE ESTARÃO EM BREVE DISPONÍVEIS PARA O SUPER NINTENDO. ESCOLHA SEU PREFERIDO

FATAL FURY 2

Tem mais console pintando no país. É o Neo Geo, que custará US$ 750, virá com 2 joysticks, mais **World Heroes 2** e será vendido pela Tron. Enquanto o aparelho não chega, já dá para rodar no seu SNes alguns clássicos do Neo Geo, como **Fatal Fury 2**, o grande concorrente de **Street Turbo** nos fliperamas. Os gráficos são fiéis ao original, o sistema de 2 planos está confirmado, ao contrário da data de lançamento.

Cenário de Jubei Yamada

Joe Higashi luta na Tailândia

Vista noturna da moderna Hong Kong

O pau quebra nos canais de Veneza

ART OF FIGHTING

Outro grande jogo de Neo Geo, cujas características mais marcantes são o enorme tamanho dos personagens e o sistema de zoom, que dá um close nos lutadores, quando eles se aproximam. Previsto para novembro.

Suas magias têm limite mas são recarregáveis

O zoom entra em ação de acordo com a distância entre os lutadores

WORLD HEROES

Originalidades desse típico jogo de luta: ringues especiais com cordas eletrificadas, paredes com lanças. Você pode controlar 8 lutadores, só não dá para pegar o chefe, só pra variar... Lançamento previsto ainda para este mês!

Além de lidar com incríveis golpes especiais, é preciso também tomar precauções com o ringue

NES TOTAL

CONTINUAÇÃO DO NÚMERO ANTERIOR

Cogswell insiste em atrasar a vida do pobre George!!

The JETSONS®

6ª FASE

SPACE BALL STADIUM

Típica fase bônus
Elroy está dando uma de Michael Jordan fazendo propaganda de tênis, batendo um basquete no estádio. George tem que encontrá-lo para conseguir as famosas botas magnéticas, aquelas que possibilitam andar no teto.

A maior diversão desta fase é justamente o esporte. Agora se tornou possível pegar as bolas em vez dos caixotes e fazer umas cestinhas. Cada encestada significa mais cápsulas para você. Para utilizarar as botas é preciso ter power packs suficientes.

É A SUA CHANCE DE SER COMO JORDAN

7ª FASE

BLAST FORNIECE

Essa fase é osso duro e complica ainda mais no final. Agora você se encontra em pleno esgoto. Alguns dos Switchs acendem as luzes temporariamente.

Para enfrentar o diabo branco, fique parado na plataforma usando sua nave. Suba quando aparecerem as plataformas.

8ª FASE

COSMO WORLD

Cosmo World está sendo atacada por alienígenas. Cai uma chuva de meteoros até que você mate o alien orelhudo. Esse alienígena de orelhas avantajadas comanda a aranha.

Os Switchs podem aumentar o seu tamanho, reduzir e até fazê-lo saltar bem alto.

No 3º Switch, a plataforma desce. Quando ela estiver debaixo da faixa, caia nela. Descendo há itens à direita.

Acione o Switch que reverte a gravidade. De cabeça para baixo, pule o buraco, ande e pule de novo.

Depois dos robôs brancos, você vê Hardware Roblo. Ele o convida a visitar Cosmo World.

Desça mais e acenda a luz acionando o Switch. Depois disso, nada de plataformas móveis. Caia à sua direita.

Depois, a tela se inunda de lava. Fique na parte superior, cheia de robôs. Evite a inundação, acione os Switchs.

Atire a caixa e vá ao lado oposto. Abaixe-se. Acione o Switch para a lava descer. Repita a operação.

9ª FASE

ROCK CONCERT HOME

George tem que achar a filha, numa danceteria espacial. Equilibre-se numa prancha de surfe espacial, desviando de tudo. Os inimigos: caixas de som, guitarristas e dançarinos. Nada de itens. Manobre, breque e acelere. Ao ver Judy você ganha um Jet Board automático.

Para colher as vidas em cima é só usar as botas magnéticas, mas só depois de diminuir seu tamanho.

O Chefe é um abuso de dificuldade. Como se não bastasse, ele vem sempre acompanhado da chuva de meteoros e de sua estrelinha colorida. Para matar os dois chefes, pegue as estrelinhas que ele lança contra você (aperte o B). Abaixe a passe para o outro lado. Atire as estrelas no de cima de modo que acerte também o de baixo. Faça também uso de todas as suas naves.

Nessa fase procure matar todos os inimigos da tela, pois, quanto mais cápsulas você conseguir, menos complicado será chegar ao chefe.

Eis que surge o robô branco que lhe dará uma Flash Light (item que elimina tudo ao seu redor).

The JETSONS®

10ª FASE
COGSWELL OFFICE

Para pegar o coração grande que fica no alto da tela, use o Jet Board que ganhou de Judy.

Logo depois, aparecerá uma nova plataforma móvel. Comece retirando os caixotes ao lado e abra terreno para prosseguir.

Pouco a seguir à detonação do cachorrão, chega a hora de enfrentar a nave de Cogswell. Para ter sucesso nessa tarefa atire os caixotes e tome todo o cuidado possível com seus tentáculos mortais.

Ele é persistente e voltará mais uma vez para tentar acabar definitivamente com a sua raça. Dessa vez a nave do terrível oponente começa a soltar perigosíssimos raios verticais. Fuja rapidamente de sua pontaria para não virar churrasco espacial, um estilo que mesmo no futuro parece que não vai fazer muito sucesso.

ÚLTIMA
MINI FACTORY

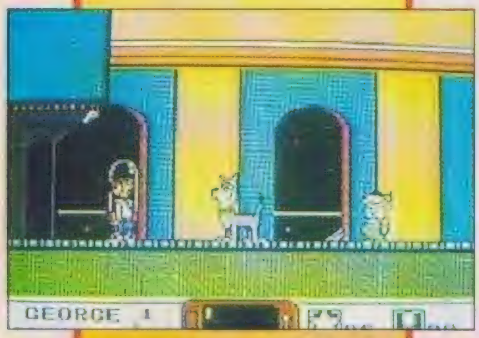
Passe a ponte, ligue o Switch e caia no abismo. Embaixo, reverta a gravidade e atire caixotes para abrir caminho.

Chegando ao computador central, uma chuva de meteoros cairá sobre você. Desvie. As três alavancas de desligamento possuem uma seqüência certa. Vá na base de tentativas até acertar.

No terceiro switch, reverta a gravidade, caia para a esquerda e corra pulando para não dançar na parede à direita.

Depois de completar essa missão você se encontrará em sua nave, indo em direção a sua casa. Pronto, família reunida.

11ª FASE
Home Swit Home



Como é bom chegar em casa depois da batalha. Mas não pense que a guerra acabou. Aqui, George só obtém informações da família. Sem ação!

ARCADE ESPECIAL

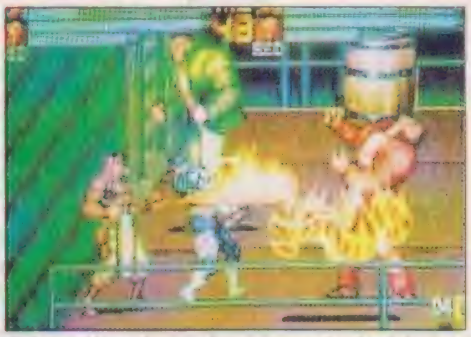
Muitos golpes e armas para alegria de fãs da pancadaria

Desse jeito acabo cheio de calos nas mãos, como os iniciantes do Street que eu tenho detonado ultimamente. O negócio é o seguinte: The Punisher está vários pontos acima de Captain Commando, por exemplo. O motivo é a gigantesca variedade de golpes, mais o uso de armas também variadas. Os gráficos merecem elogios pela qualidade da versão japonesa para desenho americano. Como diversão é porrada, grande diversão. **BB**

THE PUNISHER

Outro herói da legião Marvel vira game. **Punisher**, da Capcom, é um arcade no estilo de **Final Fight** e **Captain Commando**. Frank Castle é o herói atormentado. Bom pai, bom marido, irrepreensível e talentoso guerreiro. Era capitão da Marinha norte-americana até que uma tragédia despencou sobre sua vida. Sua esposa e filho assistiram a um assassinato - e foram mortos por isso. Frank passou então a odiar todo e qualquer criminoso. Para conseguir sua vingança passou a assassinar fria e cruelmente qualquer tipo de malfeitor. Um agente da S.H.I.E.L.D., chamado Nick Fury, junta-se a ele para dar cabo definitivamente de uma perigosíssima organização criminosa internacional.

Se o inimigo usa arma, atire também, com mira automática e munição infinita



Existe até um lança-chamas para tostar inimigos

BLAM! GOLPES

- Seqüência de golpes - soco repetidamente
- Seqüência de golpes com guilhotina frente + soco repetidamente /
- Seqüência de golpes com arremesso - baixo (ou cima) + soco repetidamente
- Golpe especial baixo, cima + soco
- dois toques para o lado / corrida
- soco perto do inimigo no chão / carrega o oponente / soco para arremessar
- agarre o inimigo, pulo, baixo + soco / enterrada, (se não colocar para baixo/arremesso aéreo)
- pulo + pulo + soco / granada (limitada)
- pulo + soco / golpe especial (com perda de energia) / se usar os golpes com um inimigo agarrado: furacão
- caso apareça um inimigo com armas de fogo, pode-se usar uma pistola, mira automática e sem limite de munição.

O primeiro jogador sempre será Punisher

O segundo usará Nick Fury

PUNISHER		Capcom
Arcade 2 Jogadores	Fases : 6 Ação	Password

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										

NES
LANÇAMENTO

F-1 SENSATION

Ultrapasse Senna e Suzuki pisando fundo

A Konami surpreende com um jogo de corrida para NES: **F-1 Sensational**. Como de praxe na modalidade, o piloto escolhe entre 2 modos: Free Rank (treino) e Gran Prix (competição). Escolha escuderia, cor da "máquina" e autódromos. Prepare o carro: suspensão, pneu, transmissão automática ou manual, aerofólio. Não é um simulador! A visão é de traz do carro. Pé na tábua!!

F-1 SENSATIONAL										Konami
2 Mega 1 Jogador		Fases 16 Corrida					Password			
Gráfico										
Som										
Dificuldade										
Fun Factor										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Como todo jogo da Konami o ponto forte aqui é a jogabilidade. Detalhes do painel do carro são sofisticados

A regulagem do carro em função do traçado da pista não podia faltar

Longe de ser sensacional como sugere o nome. Mas é um bom jogo de corrida e dos melhores para NES. A Konami caprichou: grid de largada, montagem do carro, autódromos. O que mais me agradou foi o painel, completíssimo. (LM)

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

CLASSIFICADOS

ELITE VIDEO GAMES
Tudo para seu videogame. Consulte nossos preços.
Telefone 463-3715

GAME SHOP
A melhor locadora do Tucuruvi. Rua Tanque Velho, 26
(travessa da Av. Guapira)

FIREBALL GAMES
Locação, Compra e Venda

• Novos e Usados • Acesórios
• Cartuchos • Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179

SYSTEM GAMES

• Video Games
• Cartuchos
• Acessórios p/ Áudio e Vídeos

NÃO SOMOS LOCADORA

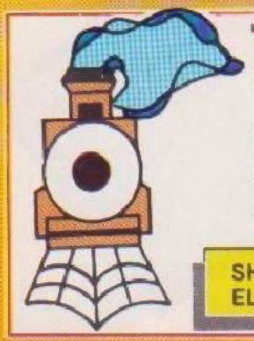
RUA GREENFELD, 248 - CEP: 04218-100
IPIRANGA - SÃO PAULO - TEL.: (011) 272-7410

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

• ACESSÓRIOS
• CARTUCHOS
• CONSOLES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA
Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607



TOYS ELECTRONICS
CONSERTO DE BRINQUEDOS · TRANSCODIFICAÇÕES E MANUTENÇÃO
Videogames: Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System.
Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO
HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
Tel.: (011) 814.0455 e 815.5649/Fax: (011) 814.9560

Em Santos

LOCADORA
SPEED GAME

R. Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - Santos - SP
Tel.: (0132) 30-7760

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO

CARTUCHOS

CONSOLES

E ACESSÓRIOS

PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NINTENDO US$ 18,00

NINTENDO US$ 6,00

• Tudo com garantia total
• Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

GAMEPOWER

ANO 2 - Nº 14 - AGOSTO DE 1993

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor de Arte: Omar Grassetti
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Fran Moreira, Antonio Rui*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Weslllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Iane Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213. Publicado em língua espanhola sob o nome de *Videojuegos* na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

As melhores revistas de games do Brasil vão ficar ainda melhores!

A partir do próximo mês **Supergame** e **Gamepower** vão detonar pra você, com exclusividade, o melhor de **Gamepro**, a revista de games preferida da galera americana. Um banho de 1º mundo que vai fazer você viajar!

MUITO MAIS REVISTAS PRA VOCÊ!

E MAIS

GAMEPLUS inteiramente grátis!
Uma revista com realidade virtual, multimídia, computer games e tudo o que rola de novidade eletrônica no mundo inteiro!

É ISSO Aí!

2 REVISTAS EM 1

Somente os leitores de **Gamepower** e **Supergame** têm tudo isso.

Entre nessa!

SUPERGAME GAMEPOWER

UMA A CADA 15 DIAS NAS BANCAS!

TENHA AS SUAS COLEÇÕES COMPLETAS!

Se você perdeu alguma edição de SUPERGAME e GAMEPOWER, fique ligado! Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua região podem descolá-la pra você. Você também pode escrever para a DINAP A/C Números Atrasados - Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 06053-990 - Osasco - São Paulo.

JORNALEIRO
Um amigo a cada esquina

(011) 851-3111

Este número é sua linha direta com a gente. Através dele você pode fazer sua ASSINATURA, dar sugestões, reclamar... encher mesmo! Se preferir, escreva para a Nova Cultural.

Team NFL

OFFICIAL LICENSED PRODUCT · NHL · PRODUIT LICENCIE OFFICIEL

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT®

GENUINE MERCHANDISE

COLLEGIATE LICENSED PRODUCT

Speedway

MBA

MBA

Produtos Importados

Remetemos para todo o Brasil

Av. Cotovia, 350 - Moema Cep: 04517-001
Fone: (011) 240-9990
Vendas Atacado: Fone/Fax: (011) 543-1989

TURBO JET CONTROL

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS

*Reparou como seus inimigos estão cada dia mais sofisticados? Você precisa de uma arma mais poderosa que eles: **Turbo Jet Control**, um joystick tão completo e confortável que você joga com uma mão só. É muito mais preciso,ágil e cheio de recursos. No meio de tanta tecnologia, a Dynacom não ia deixar você na mão:*

Turbo programável
Chaves para programar a função Turbo de forma independente nos botões A ou B, com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma mão só.

Mantas anti-derrapantes
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões adicionais de disparo A
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones-de-ouvido estéreo
Função exclusiva para o console Dynavision 3 Radical, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Procure a cor da faixa da embalagem de acordo com o seu console.

- **TJC-1** para Dynavision 2 e 3 e HandyVision
- **TJC-2** para Nintendo Americano* (NES)
- **TJC-3** para Phantom System*, Turbo Game* e Hi-Top Game*
- **TJC-4** para Master System*

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marcas Registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.